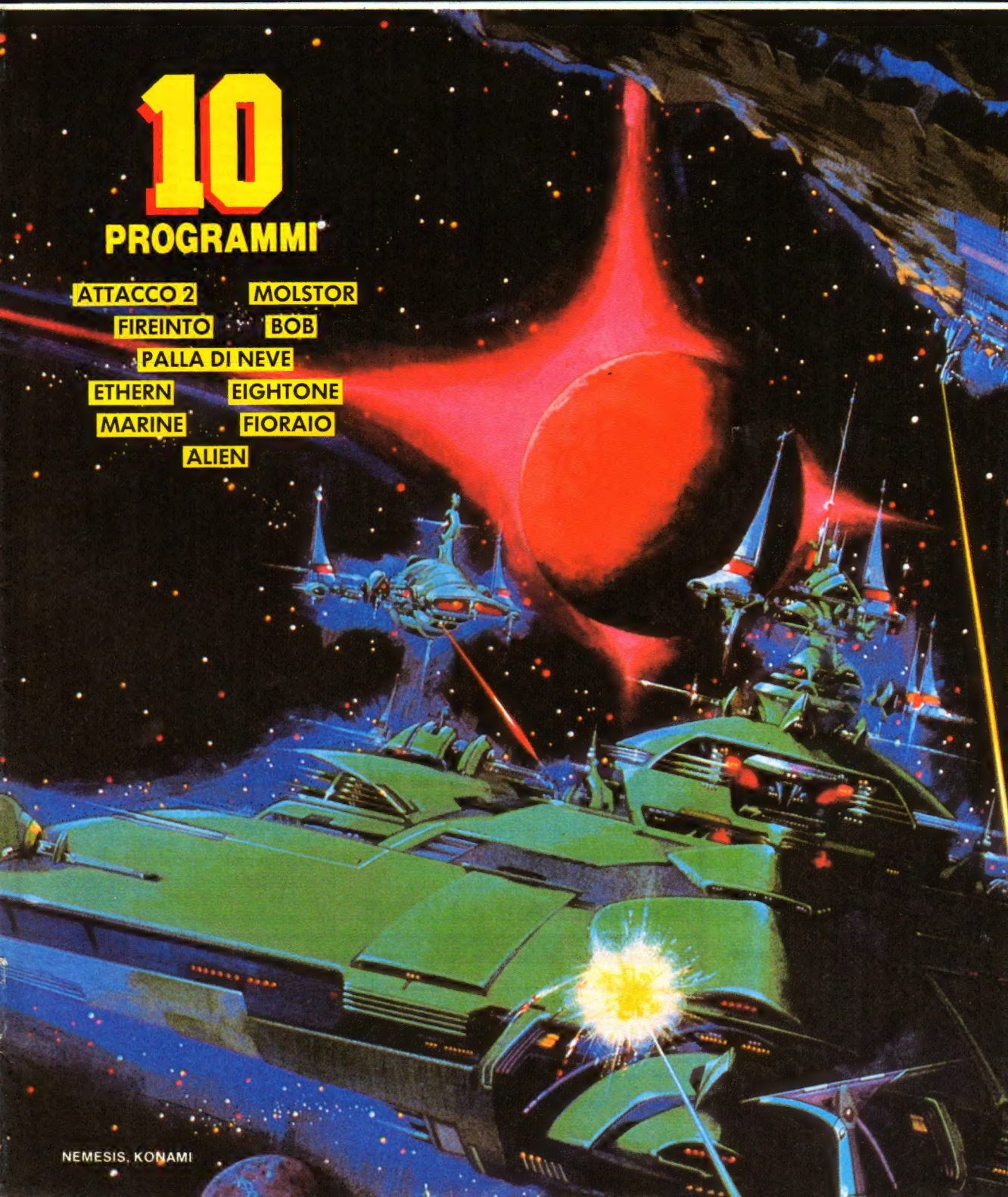


# LOAD'N'RUN

RIVISTA DI PROGRAMMI SU CASSETTA PER IL TUO SPECTRUM

## 10 PROGRAMMI

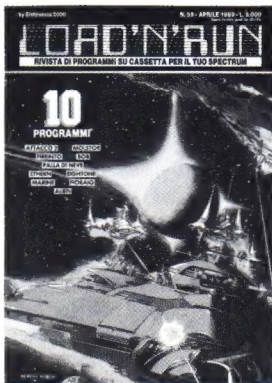
ATTACCO 2    MOLSTOR  
FIREINTO    BOB  
PALLA DI NEVE  
ETHERN    EIGHTONE  
MARINE    FIORAIO  
ALIEN











# LOAD 'N' RUN

RIVISTA SU CASSETTA DI PROGRAMMI PER COMPUTER

## SOMMARIO

N. 59 - APRILE 1989

**Direttore**  
Mario Magrone

**Redattore Capo**  
Sira Rocchi

**Direzione Tecnica**  
Nadia Marini

**Stampa**  
Garzanti Editore S.p.A.  
Cernusco S/N (MI)

**Distribuzione**  
SO.DI.P. Angelo Patuzzi spa

Amministrazione, Redazione, Pubblicità: Arcadia s.r.l., C.so Vittorio Emanuele 15, 20122 Milano. Una copia lire 9.000, arretrato lire 10.000. Fotocomposizione: Compostudio Est. Selezione colori e fotolito: Eurofotolit. Stampa: Garzanti Editore S.p.A. Milano. Distribuzione: SO.DI.P. Angelo Patuzzi spa, Via Zuretti 25, Milano. Load 'N' Run è un periodico mensile registrato presso il Tribunale di Milano al numero 580 in data 24 dic. 83. Resp. Mario Magrone. Spedizione in abbonamento postale Gr. III/70. Pubblicità inferiore al 70%. Tutti i diritti sono riservati per tutti i paesi. Manoscritti, disegni, fotografie e programmi inviati non si restituiscono anche se non pubblicati. Rights reserved everywhere.

■ **ATTACCO 2**

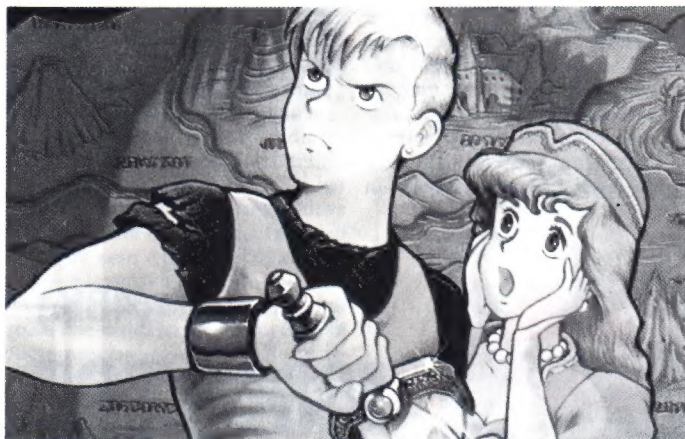
■ **ETHERN**

■ **MOLSTOR**

■ **EIGHTONE**

■ **FIREINTO**

■ **MARINE**



■ **BOB**

■ **FIORAIO**

■ **PALLA DI NEVE**

■ **ALIEN**

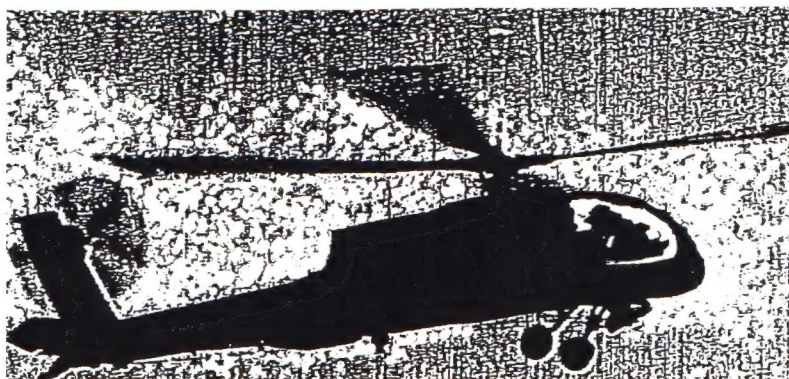
Per caricare i programmi riavvolgete il nastro e date LOAD "", per uscire dai giochi togliete l'alimentazione e digitate nuovamente LOAD "". Le cassette utilizzate per registrare i programmi sono tutte di ottima qualità: assicuriamo comunque (rivolgetevi direttamente alla redazione *esclusivamente scrivendo*) la sostituzione di eventuali cassette difettose. Lo ZX Spectrum è un computer prodotto dalla Sinclair Research Ltd. (UK). È distribuito in Italia dalla GBC Italiana SpA.





(48K)

## ATTACCO 2



**E**cce la seconda ed ultima parte dell'avvincente «Attacco», pubblicato sul precedente fascicolo di Load. In questa fase dovrai ancora una volta combattere contro un dittatore e lo scontro si articola in varie fasi. La prima, forse anche la più divertente, è ambientata su di una spiaggia: al principio dovrai guidare un elicottero lanciando il maggior numero di paracadutisti possibile (premendo fuoco); poi, dovrai portarli a distruggere il potente cannone posto in

mezzo allo schermo. Inutile dire che andare a zig zag è come minimo indispensabile per evitare i colpi nemici, e che arrivare nei pressi del nemico non è affatto facile. Premendo fuoco, il soldato controllato da te lancerà una granata che, se riuscirà a centrare il cannone, lo distruggerà; in questa maniera passerai immediatamente al secondo livello. I tasti sono tutti ridefinibili, perciò non avrai alcun problema nel selezionare quelli più pratici.



(48K)

## MOLSTOR

**L**a storia che caratterizza questo bellissimo (graficamente parlando) giochino è molto semplice, quindi non è necessario dilungarsi tanto. Ti



basti sapere che il tuo compito è di liberare tutte le povere fatine racchiuse dentro scatole e bottiglie, alcune delle quali dovrai persino rompere. Ovviamente, ciò non ti sarà affatto facile, poiché incontrerai ogni tipo di ostacolo: dalle semplici statue da superare ai vulcani, micidiali difensori dei segreti della loro terra. Finché ne incontrerai uno solo non avrai troppi problemi nel superarlo, ma quando ce ne saranno tre o quattro uno dietro l'altro beh, allora non possiamo fare altro che augurarti buona fortuna!

Raccogli tutto quello che vedi per terra perché, ad esempio, senza la chiave non riuscirai ad aprire la porta rossa che incontrerai subito dopo l'inizio del gioco. Gli oggetti raccolti vengono visualizzati immediatamente a destra del punteggio, mentre sulla sinistra c'è il numero delle vite rimaste. I tasti da usare sono:

Q = su/vola

A = giù

O = sinistra

P = destra

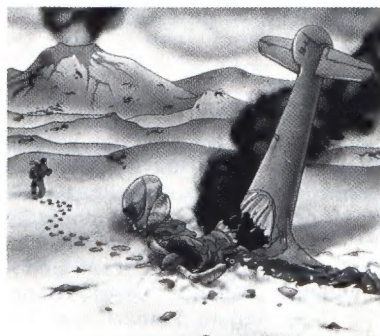
M = salta/fuoco



## FIREINTO

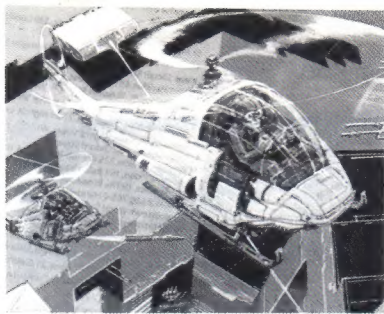
(48K)

**S**e sei un assiduo frequentatore delle sale da gioco ti accorgerai che questo game è presente contemporaneamente nei coin op e sugli home computer. Naturalmente la versione da bar è graficamente migliore, (per non parlare del sonoro), ma il nostro Spectrum non può certo competere con quel tipo di schede game-dedicate. La tua missione è molto semplice:



devi attraversare un intero pianeta abitato da strani esseri che non vedono di buon occhio la tua perlustrazione. Il gioco si articola in due livelli (per gli altri 8 non c'era spazio!) ognuno dei quali zeppo di astronavi nemiche e postazioni difensive da evitare assolutamente. Dovrai necessariamente seguire quella sorta di strada aperta dagli indigeni perché, al di fuori di essa, la





tua nave subirà irreparabili danni. Inutile dire che dovrai sparare in continuazione per tentare di arrivare alla fine del quadro, dove ti attenderanno due mostri che cercheranno di impedirti in ogni modo di proseguire la tua esplorazione. I tasti da usare sono:

Q = su  
A = giù  
I = sinistra  
O = destra  
P = fuoco



## BOB (48K)

**L**a neve è ormai un ricordo ma una gara di bob sarebbe avvincente anche d'estate; perciò ti proponiamo una simulazione sportiva di questa disciplina. In realtà, questa è soltanto una delle sette disponibili, ma per i soliti problemi di spazio siamo costretti a pubblicare solo la prima gara, quella del bob appunto. Non tentare perciò di giocare le altre discipline, sarebbe inutile. Scegli quindi di competere o di provare nel primo evento che vedi nella lista, il bob: puoi controllare la spinta, la posizione del pilota all'interno del bob e, ovviamente, la direzione. I tre indicatori svolgono proprio questo compito e sta a te scegliere l'assetto migliore durante il percorso. Puoi selezionare una qualsiasi delle quattro piste previste, ma naturalmente le dif-



ficoltà di battere il record mondiale variano con il variare del tracciato. A fine gara ci sarà persino la premiazione olimpica, con tanto di inno nazionale, se giocherai da solo, sarai comunque contento perché vincerai sempre la medaglia d'oro!



## PALLA DI NEVE (48K)



**S**impaticissimo giochino che ti vedrà alle prese con blocchi di neve e numerose scale nel vano tentativo di costruire un vero e proprio pupazzo di neve. Tu muoverai un piccolo ragazzino che dovrà raccogliere tutti i pezzi di ghiaccio che vedrà in giro e portarli in un punto preciso segnalato dalla scritta «drop here»: appena vi sarai passato sotto, automaticamente il blocco precipiterà nella zona sottostante, aggiungendo un nuovo pezzo al pupazzo di neve. Durante il tragitto dovrai evitare assolutamente il contatto con le fiamme gialle, altrimenti perderai il possesso del blocco, che comparirà da un'altra parte del quadro. Prima di impossessarti di un pezzo di neve tieni d'occhio le fiammelle e non impossessartene se ti gironzolano attorno. Stai attento a non cadere dalle piattaforme perché è il modo più rapido per perdere una vita; l'altro è di rimanere senza energia ma, poiché spesso arrivano in tuo soccorso dei bei bocconcini, ciò è molto raro. I tasti sono i classici:

Q = su  
A = giù  
X = sinistra  
C = destra

italiano inglese  
inglese italiano

italian - english  
english - italian

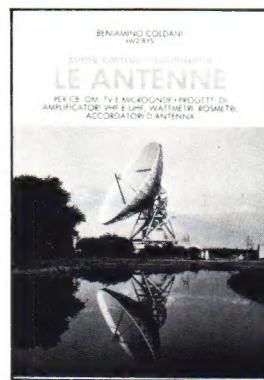
R. Musu-Boy

A. Vallardi

### Dizionario

Italiano-inglese ed inglese-italiano, ecco il tascabile utile in tutte le occasioni per cercare i termini più diffusi delle due lingue.  
Lire 6.000

## PER LA TUA BIBLIOTECA TECNICA

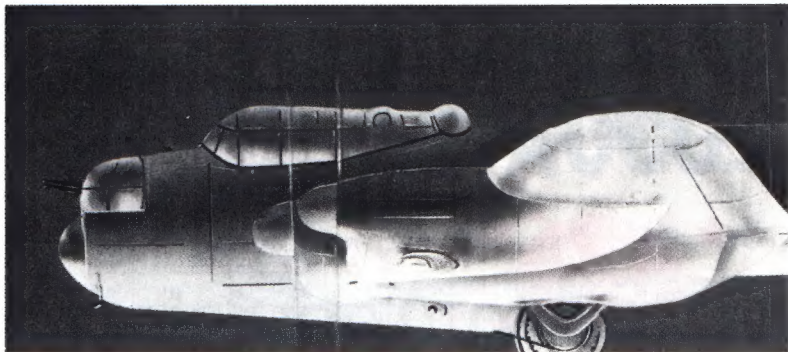


### Le Antenne

Dedicato agli appassionati dell'alta frequenza: come costruire i vari tipi di antenna, a casa propria.  
Lire 9.000

Puoi richiedere i libri esclusivamente inviando vaglia postale ordinario sul quale scriverai, nello spazio apposito, quale libro desideri ed il tuo nome ed indirizzo. Invia il vaglia ad Arcadia, C.so Vitt. Emanuele 15, 20122 Milano.





(48K)

## ETHERN

**E**nnesima conversione di un famosissimo coin op dedicato a tutti i distruttori di joystick (o di tastiere!). C'è veramente ben poco da dire se non le solite ed usuali raccomandazioni: spara in continuazione a tutto quello che si muove, anzi anche alle costruzioni perché tra di esse si nascondono potentissimi cannoncini che si mostrano all'ultimo momento lanciandoti contro una miriade di colpi. La tua astronave non può volare dappertutto e, quando si trova di fronte a delle postazioni più alte del normale, non può andarci sopra ma deve necessariamente

te circoscriverle, a meno che non cambi modello. Sì, hai capito proprio bene: hai la possibilità di usare un altro tipo di astronave per colpire i bersagli più alti. Per passare da un modo all'altro devi usare l'apposito tasto ridefinibile (M per default). Naturalmente i danni subiti da un'astronave sono completamente separati da quelli subiti dall'altra e, poiché è molto facile essere beccati, ti consigliamo di raccogliere i bonus di energia che vedrai in giro (lettera F) e di tenere sempre d'occhio il relativo indicatore.



(48K)

## EIGHTONE

**C**ome spesso accade nei game, in un territorio quasi sconosciuto alcuni banditi si sono impadroniti del potere e regnano indisturbati grazie al regime da loro imposto, basato sulla violenza. Tu devi semplicemente trovare ed unire tutte le prove del loro «golpe» e portarle dinanzi alla regina del regno. Dovrai perlustrare ben 18 differenti luoghi e, quando avrai raggiunto un particolare simbolo (somiglia ad una cassetta delle lettere americana) entrerà in un sub-gioco per nulla semplice. Se fallirai dovrai, suc-

cessivamente, tornare in quel punto per ritentare di conquistare la prova. Ricordati che soltanto dopo aver collezionato tutte le diciotto prove dovrai recarti nel castello della regina, visualizzato nella mappa in alto a destra. Premi BREAK (Caps Shift+Space) per scegliere il tipo di controllo, quindi fuoco per iniziare il gioco. Infine, sappi che il numero mostrato in alto a destra, nella schermata della mappa, rappresenta il numero di luoghi che ti rimane da perlustrare.



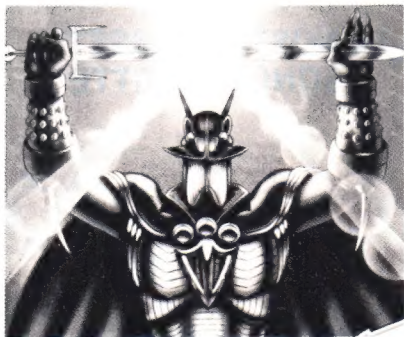
## MARINE

(48K)

**B**ellissimo shoot'em'up che ricorda un po' «Prohibition», poiché il protagonista è un mirino che dovrai spostare con precisione millimetrica. Hai a disposizione anche 5 granate anticarro che possono essere lanciate tenendo premuto più a lungo il fuoco. Fai molta attenzione perché le dovrai utilizzare solo in casi di estrema necessità, ad esempio quando appaiono due/tre camion uno dietro l'altro, oppure due elicotteri vicini (basta colpire uno ed anche l'altro esploderà). Stai anche molto attento agli oggetti che noterai nella parte bassa del teleschermo, perché sono fondamentali per arrivare alla fine del quadro. Non sparare all'impazzata perché ti sarebbe letale colpire le infermiere addette alle barelle, oppure il ragazzino che corre (è lui che devi salvare). Ricorda che devi assolutamente evitare i pugnali lanciati dai soldati nemici contro di te, perché ti procureranno molti danni. I tasti sono ridefinibili, ed è anche possibile usare il joystick Kempston.







## FIORAIO (48K)

**U**na volta tanto ti proponiamo un gioco ecologista: qui infatti non guiderai un'astronave, né tantomeno dovrai invadere un pianeta nemico. Sarà invece tuo dovere aver cura della perfetta crescita di alcune piante. Il gioco è nello stesso tempo semplice e divertente: vari tipi di vermi cercheranno di attaccare la tua povera pianticella e tu dovrai scegliere, di volta in volta, il giusto tipo di spray per ucciderli.

Se sbagli tipo o se impieghi troppo tempo, i mostriciattoli avranno terminato il loro banchetto e il fiore, invece che sbocciare, scomparirà per sempre. Noterai infatti che, se non agisci per tempo, il gambo tenderà ad accorciarsi sempre di più, fino ad esaurirsi del tutto.

Purtroppo a volte non troverai lo spray del giusto colore, per uccidere i vermi di quello stesso colore: allora, l'unica cosa che potrai fare sarà munirti di quello rosso e sparare, pardon, spruzzare all'impazzata! Il vermicida rosso, infatti ha il potere di immobilizzare temporaneamente i vermi, quanto basta per attendere la comparsa di un altro spray.

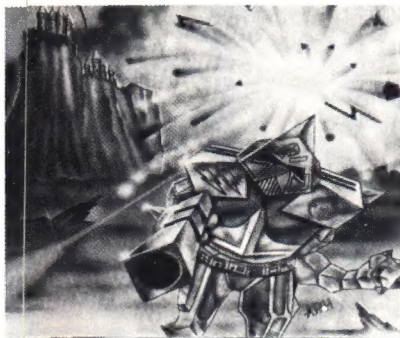
I tasti per muovere il simpatico giardiniere sono:

Q = sinistra  
W = destra  
E = giù  
R = su  
T = fuoco



## ALIEN (48K)

**T**i diciamo immediatamente che questo Alien non ha niente a che vedere con l'omonimo film, tant'è vero che la storia è completamente diversa. La povera Terra ha subito un disastro nucleare e le uniche forme di vita sopravvissute si sono rifugiate in ogni angolo che assicurasse loro una certa protezione contro le radiazioni. Purtroppo queste ultime hanno iniziato un lento ma inesorabile mutamento genetico a danno di tutte le specie sopravvissute. A questo punto, entri in gioco tu, ma soprattutto il robot che dovrai guidare. La Confederazione Terrestre, rifugiata sul pianeta Marx, ha deciso di ripulire la Terra prima di iniziarne la ricostruzione. Ovviamente è necessario, prima, eliminare tutti gli esseri viventi ormai irrimediabilmente danneggiati. Si decide così di inviare un'astronave in orbita fissa intorno alla Terra e di spedire sul pianeta il robot CVG: questi ha a disposizione ben quattro tipi di armamenti diversi, selezionabili con l'apposito tasto USE. Se userai la tastiera, il tasto che svolge questa funzione sarà lo spazio; altrimenti, potrai ridefinirlo insieme agli altri, quelli classici di movimento. Hai un tempo limite per ripulire il primo livello (ma anche per gli altri) e devi perciò muoverti molto in fretta. Usa con parsimonia le mine ed il laser perché le munizioni sono contate e, soprattutto, non farti sfuggire le lettere che troverai nel labirinto...



— OPUS —

# BBS 2000

## AREA PC MESSAGGI IN ECHO MAIL

Un archivio software sorprendente, in continuo accrescimento. Più di trecentocinquanta programmi da prelevare gratis. Un'area nazionale, la 6, PC dedicata, per scambiare esperienze e quesiti.

### COLLEGATEVI CHIAMANDO

02/70.68.57

### GIORNO E NOTTE

24 ORE SU 24

# BBS 2000

— OPUS —



# RIVISTA DI PROGRAMMI PER SPECTRUM

## LOAD'N'RUN

59



by Electronic 2000  
N. 59 - APRILE 1989 - L. 9.000  
Tiratura: 10.000 copie  
RIVISTA DI PROGRAMMI SU CASSETTA PER IL TUO SPECTRUM

Per caricare dare Load "

### SOMMARIO

#### LATO A:

- ATTACCO 2
- MOLSTOR
- FIREINTO
- BOB
- PALLA DI NEVE

#### LATO B:

- ETHERN
- EIGHTONE
- MARINE
- FIORAIO
- ALIEN

### QUESTA CASSETTA È DI

NOME \_\_\_\_\_

COGNOME \_\_\_\_\_

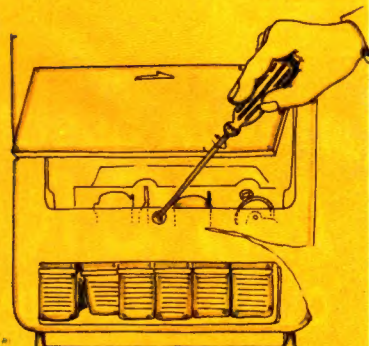
VIA \_\_\_\_\_

N. \_\_\_\_\_

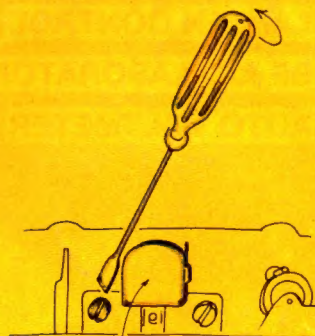
CITTA' \_\_\_\_\_

LOAD'N'RUN

## LE NOSTRE CASSETTE SONO PERFETTE



Se la cassetta non funzionasse al primo colpo, prova a regolare (vedi disegno!) la vite della testina di lettura del registratore fino ad ottenere un segnale perfetto nell'altoparlante!



TESTINA DI  
LETTURA

- 1) **VOLUME.** Il volume del registratore deve essere sufficientemente alto, in modo da sentire chiaramente dal buzzer del computer il programma in fase di caricamento.
- 2) **TONO.** Se il registratore ha una sola manopola per la regolazione del tono, essa va spostata tutta verso gli alti (high). Se invece è possibile una equalizzazione, bisogna preferire le frequenze medio-alte.
- 3) **CANALI.** La cassetta è registrata in mono, cioè su entrambi i canali. In caso di difficoltà è opportuno provare a caricare un solo canale.
- 4) **AZIMUT.** Per la regolazione dell'azimut, occorre inserire una cassetta nel registratore, premere PLAY e regolare la vite della testina centrale fino ad ottenere dall'altoparlante il massimo segnale.